井崎脩五郎の競馬必勝学

ニューパッケージ版!

FAMICOM FAMILY

72

取扱説明書

IMA-EK

「井崎脩五郎の競馬必勝学」再発売!!

「平成２年度・有馬記念」その名のついた小説の最後には誰にも想像のできないどんでん返しが待っていました。

一中山競馬場・芝2500M……

グランプリの大舞台の主役は、若手のメジロライアンでもホワイトストーンでもなくオグリキャップという名の一頭の老優でした。そろそろ過去の栄光が色あせ、人気という重い荷物からも解放された頃、オグリキャップの闘志に最後の火が燃え上がりました。一頭のサラブレッドの３年間の闘いは、一般の競走馬のそれのように、我々に一獲千金の夢を与えるというだけには留まりませんでした。レースの後に満員の観客が放ったオグリコールは、３年間にわたる彼の一走一走の全力疾走を称えるものであり、我々の心の中に彼が配っていった大きな感動に対する深い感謝の気持ちの表れでした。

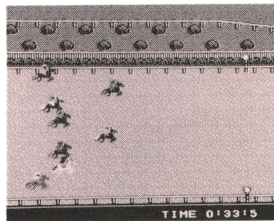
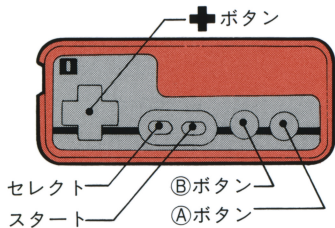
オグリキャップ一歴史に残るその名馬が最も光り輝いていた1989年・・・故にこの年は日本の競馬史上でも忘れることのできない年となります。
「井崎脩五郎の競馬必勝学」では１９８９年の中央競馬のデータを完全収録、あの年の興奮そのままに一年間のレースが展開していきます。あのオグリの雄姿をもう一度「競馬必勝学」の中でご覧下さい。競走馬としてのオグリキャップは「井崎脩五郎の競馬必勝学」の中で永遠に走り続けるのです。

遊び方

プレイヤーは20万円の元金でスタートします。

まず、スタートすると関東開催か関西開催かを聞いてきますのでどちらかを選択してください。開催は関東、関西それぞれ毎月1回開催で、各開催レースは、全8頭立て、11レースで構成されています。つまり、プレイヤーは1年間で12開催×11＝132レースに参加することになります。みごと的中すれば、払い戻し。手持ち金額がアップします。もちろん外れれば払い戻しはありません。

実際のレースデータが使われている。

各レースは89年8月現在、中央競馬会に登録されている馬および騎手が出走するたいへんリアルなレースです。新聞情報等に示されるデータもその馬や騎手がその時点で持っている実際のデータで、その特性によってレースの勝敗が決定されるようになっています。

■コントローラーの基本操作

このゲームでは、基本的にコマンドアイコンを選んでコマンドを入力します。コマンドアイコンは、各画面でⒶボタンを押すと表示されます。

Ⓐボタン

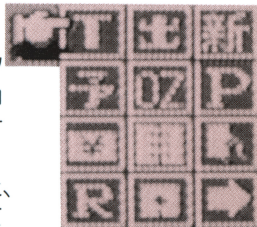
コマンドアイコンを表示させます。(レーススタイトル、出走表、予想表などの画面表示中)

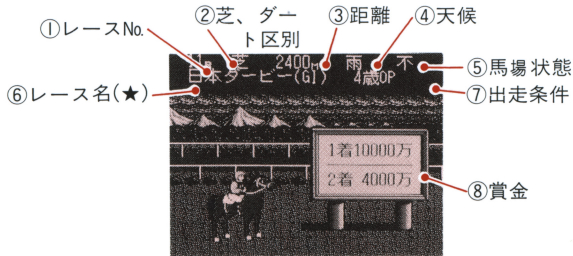
Ⓑボタン

コマンドアイコンのキャンセルに使用します。(コマンドアイコンを消す)

✚ボタン　上下左右でコマンドアイコン上の指カーソルを動かします。指カーソルは、左端でさらに左を押すと右側に移動します。

■コマンドアイコン

　コマンドアイコンが表示されたら、指カーソルを✚ボタンで上下左右に動かして好きなコマンドアイコンを選び、さらにⒶボタンを押すと、そのモードに入ります。
　出走表や予想表を見たり、馬券を買ったりと、すべての進行はこのコマンドアイコンを使って行います。

T レースタイトルアイコン

開催タイトルに続いて、レースタイトルが表示されます。ここでは、その日の天候や馬券状態、レース内容を見ることができます。「計算中」の表示中は、馬データの内部計算をしています。

出走馬データ計算中はキー入力はききません。また、計算中の文字表示中にリセットしたり、電源をOFFしたりすると、バックアップされているデータが壊れることがありますので、ご注意ください。

■天候と馬の状態は変化する

馬場状態はレースに大きく影響をあたえます。このゲームでは、よりレースをリアルに再現するために、天候と馬場状態が１開催中（11レース）に最大２回変化します。レースタイトル画面が表示されたら、天候や馬場状態を必ずチェックしてください。

出 出走表アイコン

このコマンドで、どんな馬が出走しているのかを見ることができます。ハンデや騎手の乗り替わり、重馬場は得意なのか、馬体重は、前走の成績などが、ここでわかります。

■出走馬

出走馬は、レースの出走条件に見合った馬をランダムに抽出することで決定します。関東と関西でそれぞれ256頭、それに東上（西下）馬16頭が登録済みです。

■出走騎手

騎手は馬ごとに３人用意されています。

正騎手は本来その馬に乗るメインの騎手のことで、通常はこの騎手が騎乗します。正騎手が担当の馬に乗れなかった場合、２人の担当替騎手がいて、どちらかが騎乗します。

■ハンデ（負担重量）

レースをより緊迫したものにするために、騎手はハンデキャップ重量を持って騎乗します。ハンデは馬の年齢と騎手の格によって決定されます。

■獲得賞金

１着、２着の馬には、レースタイトルで表示されている１、２着賞金がそれぞれ加算されます。ただし、ＧⅠ～ＧⅢ（重賞）レースの場合のみ、表示賞金額の半額が加算されます。

■重得意

その馬が、重馬場が得意かどうかがマークで表示されています。レースタイトル画面で天候が悪く、馬場状態も重。そんな時に馬券購入の目安になるでしょう。

■調教

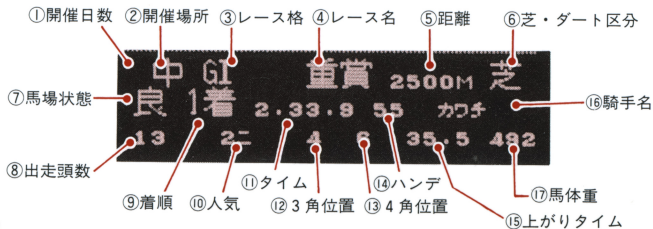
その馬のレース直前の調教の状態を見て、調子の善し悪しの判断をします。これも、馬券購入の大きな目安です。ねらった馬が◎ならソク買いです。

新 競馬新聞アイコン

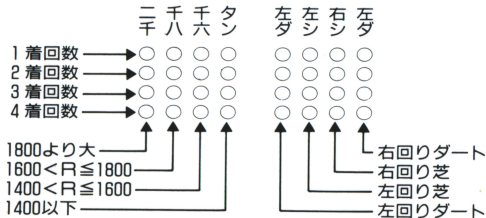
果たしてどの馬が勝つか？
推理の決め手は競馬新聞をいかに分析するかにかかっています。競馬新聞の見方は大変難しそうですが、読み慣れれば、一目でいろいろな情報がわかるように作られています。

■前回・前々回データ

競馬新聞で最も重要なのがこのデータです。前回、前々回のレースでその馬がどんな走り方をしたのかが、これでわかります。

このゲームでは、すべての馬についてこのデータが記録されています。レース展開は、データとその時の状況、成績に応じて決まります。

■馬の顔

全部で14パターンあります。枠順を進めるには＋ボタンの右、戻すのは左を押します。（Ⓑボタンでキャンセル）

■距離、芝・ダート別成績

※東上、西下馬、および外国馬のデータは変わりません。

■展開

その馬がレースでどういった走りをするのかを示します。

- 逃げ…前半で大きくスピードアップ、そのまま逃げきろうとするタイプ
- 先行…前半でややスピードアップ
- 差し…中盤からスピードアップ
- 追込…後半のスパートでトップを狙う

■毛色

馬の毛色は直接レースには影響しませんが、自分の好きな毛色は何かを考えるだけで楽しいものです。芦毛馬が好きで、芦毛馬が出走するときは必ず買うという人もいるくらいです。

予 予想アイコン

実際の競馬でも予想家の予想を聞くことは、競馬を勉強する上でとても参考になります。また、データを見ても何を買えばいいかよくわからないという時などは、予想家の◎は頼りになります。

◎本命
○対抗
▲単穴
△連下

※レース結果は、馬ごとに25のパラメータを算出し、それをもとにあらかじめ計算されたデータを参照して導き出されています。

●各予想家のプロフィール

井崎脩五郎 井崎氏の予想は馬に関する因子が中心です。血統や馬体の調子です。

小　林　香 小林氏は馬の成績を中心に予想します。人気や成績、格などです。

森田国光 森田氏は騎手の成績に関する因子を中心に予想を立てます。

鈴木淑子 鈴木氏は井崎氏とは対象的に騎手の因子を中心に予想します。

オッズアイコン

オッズは、そのレースに対する勝馬投票率(100円当りの投票券発売枚数）を払い戻し率に換算したものです。単勝、複勝、連勝複式の 3 種類のオッズがあります。（✚ボタンで切り替え）

自分が推理し、購入した場券が当たったら、いったいどれくらいの配当がつくのか知りたい時はこのコマンドです。場合によっては、オッズを見て人気度を研究して購入場券を決める場合もあるでしょう。オッズ利用のしかたはさまざまです。

※複勝オッズはその馬以外の 2 頭に何がくるかで倍率が変わります。

P パドックアイコン

本物の競馬では、パドックで出走各馬の状態を見ます。馬体はどうか、毛ヅヤはどうか、気合いは入っているかなどが主な観察点ですが、通常は競馬場に通い慣れた人でないと見極めは困難です。予想と同様に一見で馬の状態がわかるようになっています。

- 毛ヅヤ…毛並〔良・並・不〕
- 馬体…〔良・並・不〕
- 歩様…足運び〔良・不〕
- 気合い…気合い〔良・不〕

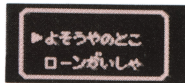
入出金アイコン

このコマンドはさらに「よそうやのとこ」と「ローンがいしゃ」の２つのサブコマンドにわかれます。

■ローン会社

借入れは３つのローン会社が利用できます。借入れ単位は10万円で期間は１カ月。金利および限度額は、ローン会社によって異なります。

借入れは、一度借りると追加借入はできません。借入金は、次回開催終了時（11R後）までに返済。（12月はその11R終了時まで）。未返済の場合は、この時取り立てられます。

▶よそうやのとこ
ローンがいしゃ

●A金融
月利２％上限20万

●B金融
月利５％上限40万

●C金融
月利10％上限80万

■予想屋

	名　　前	内　　容	対象レース	1回の金額
1	でめのきんごろう	出目予想	6レース以降	500円
2	ジョッキーX	騎手の調子予想	6レース以降	500円
3	トイレのチョーさん	パドック予想と解説	全レース	1000円
4	サイのめぶんた	サイコロ予想	全レース	500円
5	インテリのシュウ	血統予想と解説	5レース以外	2000円

頼りになる5人のキャラクターです。出目の金五郎は出目、ジョッキーXは騎手、トイレのチョーさんは馬体、さいの目文太はサイコロ（Ⓐボタンで止まる）、インテリのシュウは血統です。

システム手帳アイコン

松本亨の株式必勝学IIで大活躍のシステム手帳は、このゲームでも活躍します。今回の手帳では、おかね、ばけん、きろく、メモ、きたいちの5つの項目について、記録ができるのです。(自動的に記入されるものもあります)

おかね 左ページには、現金の残高、借入金の残高、それらの合計額(現金残—借入金残)が表示されます。

ばけん 購入済の馬券の内容と金額が表示されます。各馬券の購入できる最大値は、連勝が8通り999,900円、単勝と複勝は2通り999,900円まで。

きろく このページには、ゲームスタートからの通算が記録されます。

・参加ゲーム…馬券を購入したレースの合計数が記録されます。
・各的中率…「各馬券の当たったレース数」÷「各馬券を買ったレース数」×100
・回収率…「総払戻金額」÷「総投資金額」×100
・的中GIレース…GIレースに勝つとレース名が記録されます。

メモ 登録した馬や騎手が出走すると、出走表に赤エンピツのマークが表示されます。登録のしかたは、まず、馬か騎手を選んでページのどこに記録するかを決めます。画面が出走表に変わったら、登録したい馬（騎手）に指先カーソルを合わせて決定。（＋ボタンで選びⒶボタンで決定、Ⓑボタンでキャンセル）

きたいち 連勝のみ、購入した馬券が当たったら回収金額はいくらになるかがこのページに表示されます。左ページには馬券と購入金額、右ページには左ページの馬券に対応するオッズと期待値が表示されます。

馬券購入・払い戻しコマンド

馬券の購入や払い戻しは、このコマンドで、馬券売り場のおばさんとの対話形式で進めます。(✚ボタンで▶マーク移動と数字の増減、Ⓐボタンで決定)

■購入できる馬券の種類

各馬券は追加購入できます。例えば単勝馬券を買って、さらに同じ枠を買うなら、MAX の範囲内で何度でも買えます。

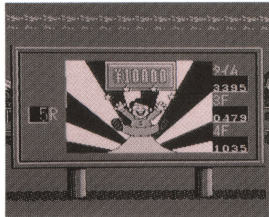
種　類	点　数	限 度 額
連勝複式	8 通り	999,900円
単勝式	2 通り	999,900円
複勝式	2 通り	999,900円

■払い戻し

レース終了後にこのコマンドを使うと、馬券売り場のおばさんが、払い戻しをしてくれます。また、払い戻しをせずに、次レースコマンドを実行すると、自動的に払い戻しコマンドが実行されます。

レースアイコン

レース前にこのコマンドを入力すると、レースをスタートすることができます。レース後に入力すると、着順結果と払戻金が表示されます。

ゴールすると、電光掲示板に結果が表示されます。あなたの買った馬券が見事当たっていれば喜びのポーズ、外れるとガックリした後ろ姿が表示され、当たったかどうか一目でわかります。

左回り…東京、中京(画面右→左)
右回り…上記以外の競馬場

ゲームセーブアイコン

このゲームでは①出走計算時、②馬券購入時、③レース時に、自動的にゲームデータがセーブされるようになっています。セーブコマンドは上記の 3 ヵ所以外でゲームをセーブする時に使います。

◀このゲームはデータバックアップ中にリセットボタンを押すと、以降のレースを組み立てることができません。このため、特に、出走計算時とレース中にリセットまたは電源 OFF が行われた場合、正常な値をバックアップすることができなくなり、「続き」ができなくなりますのでご注意ください。

次レースアイコン

　レースが終了すると、次のレースに進むための、このコマンドが使えるようになります。
　レース終了後でも払い戻しが済んでいないと、自動的に払い戻しの画面になります。（P18参照）

レースが終わっていない場合は、このアイコンは入力できません。

実践テクニック

それではここで、実際にゲームを進めてみましょう。基本的には簡単ですので、あなたもこの手順にそってやってみてください。

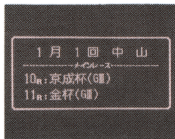
◉まずはゲームスタート

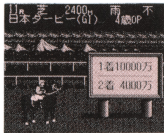
カセットを本体に正しく差し込んで、電源を入れると、画面には馬の走るデモが流れ、続いてゲームスタート画面になります。ここで、セレクトボタンで「開始」を選びスタートボタンを押すと、ゲーム開始です。

◉関東か関西か!?

次は、ゲームデータを消してもいいかどうかを聞いてきます。ここで、「はい」を入力すると、以前のデータは消されてしまいます。

次は関東か関西かを決めます。セレクトボタンで▶を動かし、どちらかを指定してⒶボタンを押します。

◉いよいよ開始

さあ、いよいよ第1回開催です。1月の関東競馬は中山競馬場で開催されます。ゲーム中は10レースに京成杯、11レースに金杯がメインレースとして組まれています。どちらもＧⅢの重賞レースです。がんばりましょう!!

◉第1レースが始まる…まずは様子を見ることにしよう

レースタイトル画面が表示されました。第1レースは4歳未勝利戦。ダートコースで1200メートルのレースです。このレースからいきなり馬券を買うのもいいでしょうが、長期戦なので、ここはひとつレース観戦といきましょう。

◉出走表をチェックする

レースタイトル画面からⒶボタンを押して、コマンドアイコンを出してください。出走馬のチェックは㊥コマンドです。✚ボタンで指先カーソルを㊥に合わせて、出走表を見て、出走馬のデータをじっくりと研究しましょう。

◉パドックもよく見ておこう

コマンドアイコンのⓅで、パドックを見て各馬の状態を観察しておきましょう。

ここでは、毛ヅヤ、馬体、歩様、気合いの4項目について、良・並・不良がわかります。

◉競馬新聞を見て推理する…

新というアイコンが、競馬新聞を見るコマンドです。

1枠から順番に各馬の成績を見ていきます。次の馬のデータは✚ボタンの右を押せば見られます。距離はどうか、ダートは得意か、前走のデータはどうかなどがここでわかります。

◉予想屋に聞いてみるのもいい

先ほどのレースと同じように、出走表を見たり、競馬新聞を見たりしながら、自分なりの予想を立てていきますが、馬の名前も良くわからないし、未勝利戦で予想などムリだという人は、入出金コマンドで予想屋にズバリ予想を聞くのも手です。

◉井崎先生のアドバイスは？

やはり自分で予想したいという人は、参考として予想家の予想を聞いてみましょう。競馬評論家と呼ばれるこれらの人たちは、馬券学ではなく、いわば、競馬学の専門家なのです。

◉何にいくら賭けるか？

本命、対抗、穴と３頭の馬を決めました。いよいよ馬券購入ですが、何をいくら買うかを決めておきます。３点すべて1000円ずつという買い方でもいいのですが、それでは効率のいい馬券の買い方とはいえません。

◉さあ、馬券を買おう!!

さあ、馬券を購入しましょう。

馬券購入のコマンドアイコンに指カーソルを合わせてⒶボタンを押すと、このモードに入ります。

◉レーススタート!!

コマンドアイコンのⓇを入力してレースをスタートさせましょう。
自分の推理通りの展開になっているかどうかをじっくり観戦しましょう。

◉ゴール！

各馬、第4コーナー曲がって、メインスタンド前になだれ込んできました。いっせいにムチが入り、末脚鋭い馬が突っ込んできます。馬券を握りしめ、思わず興奮してしまうのもこの一瞬です。
そして、ゴール!!

◉写真判定は？

各馬がゴールすると、自動的に3枚の写真判定の結果が表示されます。写真判定は右まわり、左まわりとも右向きのシーンになっていますが、結果的には同じです。クビ、ハナ差のレースこそ判定を見るときに熱く燃えるものです。

◉やった！予想的中だ!!

予想が的中し、あなたが買った馬券が当たりました。画面にはレース結果が発表されます。まず、1～5着の枠番号が、続いて各馬の着差が発表されます。

◉さっそく払い戻しに…

レース結果のボード画面から✚ボタンの左右を押すと、払い戻し金の表示画面に移ります。ここではあなたが的中させた馬券に、どのくらい配当金が支払われるのかがわかります。

◉差引きいくら儲ったのか？

システム手帳コマンドの「おかね」のページには、レース結果が自動的に記録されています。「ばけん」のページとあわせて見れば、差引きどれくらいの儲けがあったのかすぐにわかるでしょう。

勝ち方のポイント!!

パドック解説

馬券推理は、血統、成績、パドックの様子、出目など、様々な角度から立てていきます。地道な方法ですが自分の得意分野を定めて、徹底して研究していくのが早道でしょう。

システム手帳を活用しよう

システム手帳に、自分の好きな馬な騎手を登録しておくととても便利です。数多い登録馬の中で、自分の狙った馬が出走するのを捜し出すのは大変な作業です。

予想の立て方①

・モヅヤによって仕上がり良し悪しを見る。
・馬体は10キロ前後の増減は気にしなくてもいい。
・歩様は力強さを見る。気合いは、元気かどうかです。

予想の立て方②

連勝馬券をいきなり的中させるのは、とても難しいことです。まずは複勝や単勝の予想を立ててみましょう。単複の馬券なら確率も高く、的中もそれほど難しくはありません。

馬券の配分を考えよう

たとえば、3点の予想をして馬券を購入する場合、オッズを見て配当の低いものは多く、高いものは少なく買います。「取ったけどマイナスだった」ということを避けるのです。

レースを選べ!

レースには簡単に予想のつくものとそうでないものがあります。次々と行われるレースの中で、自分で予想がつき、自信のあるレースだけに参加すればいいのです。

GIレースの勝ち方

重賞レースは絶対勝ちたいという人は、本物の競馬新聞を参考にしてください。ゲーム中では前2走のデータしかわかりませんが、実際の競馬新聞にはデータが満載されています。

競馬用語の基礎知識

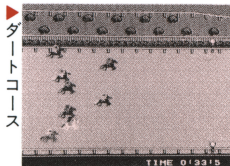
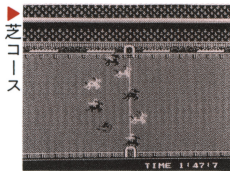
コースの種類

●芝コースとダートコース

競馬が開催される競馬場には、芝コースとダートコースの2種類のコースがあります。芝コースに比べ、ダートコースは走りにくく力が強い馬が有利です。

芝コースが得意でもダートは苦手、という馬はたくさんいますし、その逆の馬もいます。このデータは、競馬新聞情報を見ることによってわかります。

▶芝コース

▶ダートコース

右回りと左回り

馬によって、コースが右回りか左回りかで、芝・ダートと同じような得意不得意がありあります。これも競馬新聞の画面で、１着を取ったのが何回か、2着が何回かなどを見て判断します。

それぞれの馬のクセを知っておけば、推理の基準になります。

●馬券の種類と買い方

馬券の種類は、1着馬を当てる単勝式、3着までに入る馬を当てる複勝式、1、2着の組合せを当てる連勝複式の3種類があります。実際のレースでは20頭以上が出走することもありますが、このゲームでは必ず8頭立てで出走しますので、馬番号と枠番号は同じです。

●最高タイム、距離別勝利度数

最高タイムがいい馬は、芝のスピード競馬に強いということで、最高のタイムのいい馬は芝の良馬場では軽視できないことがわかります。

距離別勝利度数は、その馬が短距離向きか長距離向きの馬かが判別できます。短距離で活躍するのに、長距離はダメという馬は、短距離型の競走馬だといえるでしょう。

●コース別成績

上から1着、2着、3着、4着以下になっています。
右回りか左回りか、ダートか芝かの得意不得意がこの4×4＝16の数字でわかります。1着、2着の回数が多ければ得意だということなのです。

●差しか先行か

画面上の矢印がその馬の脚質を表していることは前にも述べました。矢印が上に行くほど先行する脚質を持っているということです。
では、先行馬と追込み馬、果してどちらがいいのでしょうか？　それは、その他の要素によって違ってきます。

●前2戦の成績による分析

出走馬には前走、前々走のデータが細かく書かれています。

ここでわかるのは、いつ、どこで、誰が騎乗して、距離は、馬体重は、ハンデは、成績はどうだったかなどということです。今回のデータと照らし合わせて、このレースでこの馬は果してどう走るのか、結論を推理していきます。

馬体重の増減や騎手の乗り替わりなど、細かいところもしっかりとチェックしておきましょう。

●馬場状態の判断

馬場状態は、良、やや重、重、不良の4段階にわけられて表現されています。芝コースは良、重の順に悪く、走りにくくなりますが、ダートコースは逆で、雨が降ると砂が流れて足抜きが良くなり、馬が走りやすい状態になります。

使用上の注意

●カセットを交換するときは、必ず電源を切ってください。
●強いショックを与えたり、分解したりしないでください。
●シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
●端子部分に手を触れたり、水に濡らさないよう御注意ください。
●極端な温度条件下での使用や保存は避けてください。
●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲーム内容についての電話お問い合わせには、
一切お答えできませんので、ご了承ください。

このゲームは、バックアップ中にリセットされた場合、以降のレースを組み立てることができません。このため特に、①出走計算時、②レース中にリセットまたは電源OFFが行われた場合には、正常なバックアップをすることができなくなり、「続き」を選択することはできなくなります。
ご注意ください。

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階

この作品はフィクションであり、実在団体、事件などには一切関係ありませんので、あらかじめご了承ください。